Manuel d'utilisation

Boîtier QuizCo

ASSR1 ■ ASSR2 ■ ASR

Boîtier conforme

Quiz, test, QCM

QUIZCo.

Mail : quizco84@yahoo.fr

Informations générales

Un boîtier **simple d'utilisation et rapide à mettre en œuvre**, car il ne nécessite aucun matériel, ni logiciel, ni PC pour passer les tests.

Ce mode d'emploi est également sur le CD-ROM fourni avec les boîtiers.

Le boîtier n'a pas de touche OFF : **il s'éteint automatiquement si aucune activité pendant 2 minutes.**

CE BOÎTIER PERMET :

- De faire **les tests ASSR1, ASSR2 et ASR.**
  Voir chapitre « Mode d'emploi ASSR » page 3.
- De faire **des QUIZ créés par l'enseignant** et quel que soit le domaine d'application.

L'enseignant crée ses Quiz à l'aide du petit logiciel GE1, qui est dans le CD-ROM fourni avec les boîtiers. *Voir chapitres « Mode d'emploi logiciel GE1 » page 4 et « Exemple de création de QUIZ » page 5.*

Et les élèves réalisent les quiz de l'enseignant avec le boîtier QUIZCo.
Voir chapitre « Mode d'emploi QUIZ » page 8.

RANGEMENT :

La découpe de la mousse de la valise de rangement des boîtiers permet d'éviter de bloquer le clavier.

A L'ARRIÈRE DU BOÎTIER :

• Pour la première utilisation, il faut retirer la languette de protection de pile.

• Si le boîtier est bloqué (chute, etc…), il faut enfoncer un trombone dans le petit trou marqué « RESET ». Tous les segments de l'écran du boîtier s'allument un court instant et le boîtier est à nouveau opérationnel.

• Une seule pile bouton de 1,5 volts (réf. AG13 ou LR44).
L'autonomie de la pile est de plus de 4000 séances de tests.

Mode d'emploi ASSR

- **Pour allumer le boîtier,** appuyer sur On Reset pendant 1 seconde.
- Fonction « **Auto Off** » : le boîtier s'éteint automatiquement, si il reste sans aucune activité pendant 2 minutes. La touche On Reset rallume le boîtier là où il était lors de l'Auto Off.
- La fonction « **Reset** », en appuyant sur la touche On Reset pendant 6 secondes, **annule le test en cours** (ou le test terminé), pour faire un nouveau test.

POUR COMMENCER UN TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « _ _ _ _ _ »
- Entrer le code test (voir remarque 1) avec les touches : A B C D ▲ et ▼.
- Cor pour corriger et Val pour valider.

LE TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « QUESTION n° xx »,
- entrer la réponse,
- Cor pour corriger et Val pour valider (voir remarque 2).

A LA FIN DU TEST :

- s'affiche « - - »
- les touches ▲ et ▼ permettent d'afficher le score et le corriger *(voir remarque 3)*.
- la touche Code Score affiche le code test et le score pendant quelques secondes, pour permettre à l'enseignant de vérifier le test réalisé (code test) et le score obtenu.

REMARQUE 1 :

Les vidéos ASSR1, ASSR2 et ASR comportent un numéro de type : **2 lettres + 2 chiffres + « - » + 2 chiffres Par exemple : AB01-03**. Le code test à saisir dans le boîtier correspond aux 4 premiers caractères du numéro de la vidéo (2 lettres + 2 chiffres), **AB01** dans notre exemple.

REMARQUE 2 :

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après validation de la réponse (touche Val), on passe automatiquement à la question suivante.
Pour tous les tests de type « EXERCICE », après validation de la réponse (touche Val), s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche. Appuyer sur la touche Val pour passer à la question suivante.

REMARQUE 3 :

Pour tous les tests de type « EXERCICE », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche uniquement le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse.

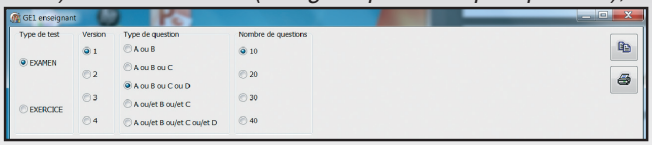
Mode d'emploi logiciel GE1

ENREGISTRER LE PROGRAMME

« GE1.exe » sur votre PC
Et double cliquez sur « GE1.exe ».

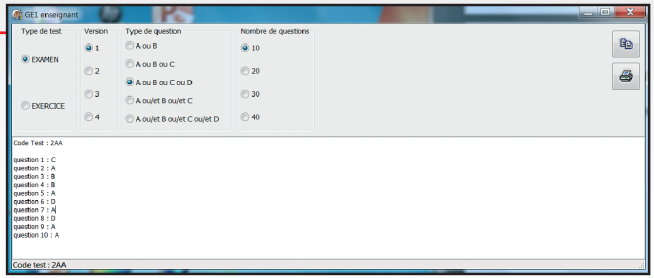
CHOISISSEZ :

- **le type de test :** EXAMEN *(corriger après le test)* ou EXERCICE *(corriger après chaque question)*, par exemple EXAMEN.
- **le type de réponse :** « A ou B »… « A ou B ou C ou D »… « A et/ou B et/ou C » *(réponses multiples)*,par exemple A ou B ou C ou D.
- **le nombre de questions :** 10, 20, 30 ou 40 questions, par exemple 10



LE LOGICIEL VOUS INDIQUE ALORS :

- **le code test**, par exemple 2AA
- **la bonne réponse à utiliser pour chaque question, par exemple :**
  - bonne réponse à la question 1 : C
  - bonne réponse à la question 2 : A
  - etc….



CRÉEZ ALORS VOTRE QUIZ :

Code test : 2AA
Question n°1 : combien font « 3+18 » ?
A : 159
B : 12
C : 21
D : 15
Question n° 2 : la traduction de « why » ?
A : pourquoi
B : poids
C : ou
D : blanc

Notez le code test indiqué par le logiciel GE1 au début du Quiz.

Pour chaque question, placez la bonne réponse indiquée dans le logiciel GE1 :

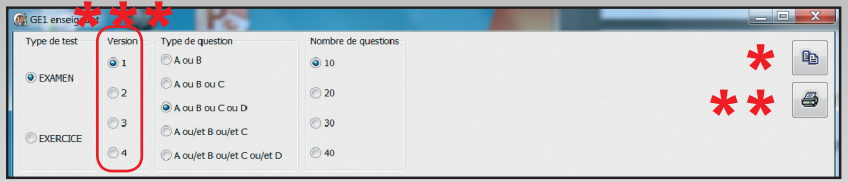
Question 1 : C

Question 2 : A

etc……

Lorsque l'élève entre le code test dans le boîtier, par exemple 2AA (voir « Mode d'emploi QUIZ »), le boîtier connaît toutes les informations : type de test, type de question, nombre de questions, bonnes réponses…

QUELQUES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :



* : pour copier puis coller sur un document Word

** : pour imprimer

*** : pour changer de version.

La suite des bonnes réponses au quiz change chaque fois qu'on modifie le type de test et/ou le type de question et/ou le nombre de question.

Si vous avez 2 quiz qui se suivent ayant : le même type de test (par exemple EXAMEN) et le même type de question (par exemple A ou B ou C) et le même nombre de question (par exemple 10), le code test est identique et l'élève a peut-être mémorisé la suite des bonnes réponses (…) : **dans ce cas, choisissez une autre version pour modifier la suite des bonnes réponses.**

Exemple de création de Quiz

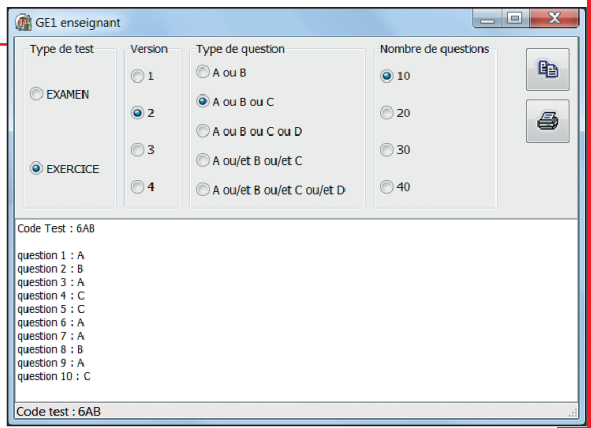
Je veux créer un QUIZ de type EXERCICE (corriger après chaque question), de 10 questions.
Pour chaque question, l'élève a le choix entre 3 propositions de réponses : A ou B ou C,
J'ai déjà réalisé plusieurs QUIZ de ce type en version 1, je choisi donc version 2.

LE LOGICIEL GE1 M'INDIQUE QUE :

- le Code Test est : **6AB**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 1 en A**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 2 en B**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 3 en A**
- je dois placer la bonne réponse **à la question 4 en C**

etc…

Sur la base de ces informations, je réalise mon QUIZ, voir exemple pages suivantes.



QUIZ exercice (exemple)

Code Test : 6AB

1. Combien de temps a duré la guerre de 100 ans ?

A 116 ans

B 100 ans

C 96 ans

2. Dans quel pays est fabriqué le « Panama-Hut » ?

A Brésil

B Equateur

C Panama

3. Quel mois de l'année les russes fêtent-ils la révolution d'octobre ?

A Novembre

B Octobre

C Septembre

4. Quel est le prénom du roi Georges IV ?

A Jonas

B Georges

C Albert

5. De quel animal les îles canaries tirent-elles leur nom ?

A Canari

B Kangourou

C Phoque

6. Ce panneau signifie :

A qu'on peut à nouveau s'arrêter

B qu'on ne peut plus s'arrêter

C qu'il faut obligatoirement rouler

7. Dans ce cas, je vais :

A à gauche

B à droite

C tout droit

8. Cette situation est interdite :

A non

B oui

C oui si l'animal est dressé

quizco84@yahoo.fr

9. Pour conduire ce véhicule :

A vous n'avez besoin d'aucune autorisation
B il faut le permis B
C il faut une autorisation de la préfecture

10. La charge maximum pour une voiture est :

A 7 fois la hauteur du véhicule
B 6 valises par passager
C la valeur indiquée sur la carte grise

Questions	Bonne Réponse	Explication
1	A	La guerre de 100 ans a duré **116 ans** (de 1337 à 1453)
2	B	Le « Panama-Hut » (chapeau) est fabriqué en **Equateur**
3	A	La fête de la révolution d'octobre est le 7 **novembre**
4	C	Le prénom de Georges IV est **Albert**, il a changé son nom en 1936
5	C	En latin les îles canaries signifient : les îles du **phoque**
6	A	On peut à nouveau s'arrêter
7	A	Il faut tourner à gauche
8	B	Oui, il est interdit de transporter un animal sur une moto
9	A	Pas besoin d'autorisation pour conduire ce véhicule
10	C	La charge maximum d'un véhicule est indiquée sur la carte grise

Mode d'emploi QUIZ

- **Pour allumer le boîtier,** appuyer sur On Reset pendant 1 seconde.
- Fonction « **Auto Off** » : le boîtier s'éteint automatiquement, si il reste sans aucune activité pendant 2 minutes. La touche On Reset rallume le boîtier là où il était lors de l'Auto Off.
- La fonction « **Reset** », en appuyant sur la touche On Reset pendant 6 secondes, **annule le test en cours** (ou le test terminé), pour faire un nouveau test.

POUR COMMENCER UN TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « _ _ _ _ _ »
- Entrer le code test avec les touches : ▲ ▼ A B C et D .
- Cor pour corriger et Val pour valider.

LE TEST :

- Sur l'écran, s'affiche : « QUESTION n° xx »,
- entrer la réponse,
- Cor pour corriger et Val pour valider (voir remarque 1).

A LA FIN DU TEST :

- s'affiche « - - »
- les touches ▲ et ▼ permettent d'afficher : le score et le corriger *(voir remarque 2)*.
- la touche Code Score affiche le code test et le score pendant quelques secondes, pour permettre à l'enseignant de vérifier le test réalisé (code test) et le score obtenu.

REMARQUE 1 :

Pour tous les tests de type « EXAMEN », après validation de la réponse (touche Val), on passe automatiquement à la question suivante.

Pour tous les tests de type « EXERCICE », après validation de la réponse (touche Val), s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche. Appuyer sur la touche Val pour passer à la question suivante.

REMARQUE 2 :

Pour tous les tests de types « EXERCICE » et « EXAMEN », après un test, on peut afficher la correction : s'affiche le symbole « bonne » ou « mauvaise » réponse et dans le cas « mauvaise » réponse, la bonne réponse s'affiche.

quizco84@yahoo.fr